

The Wild Beyond The Witchlight

Nederlandse omschrijvingen

© 2023 - Vincent Leeuw
kerkermeester.nl

Introduction

Beginning the Adventure

[p.16] Setting the Stage

De illustere kermis, beter bekend als het Witchlight Carnival, doet jouw wereld eens in de acht jaar aan. Je hebt een lang vervlogen herinnering aan dat je ooit als kind deze kermis bent binnengeslopen zonder voor een kaartje te betalen. Naarmate de tijd verstreek is de herinnering vager en vager geworden, al roept het nog steeds een mengelmoes aan emoties bij je op - verwondering en verbijstering... met een vleugje spijt en verlies. Gedurende dit kinderlijke bezoekje ben je "iets" verloren. Je hebt geprobeerd het te vinden, maar de eigenaren van de kermis - een elven-duo genaamd de Heer Witch en de Heer Light - waren pertinent onbehulpzaam.

"Dom wenend wicht," zei Witch. "Jij vergat een kaartje te kopen."

"De kermis reist van stad, door bos, naar duin," zei Light. "Het multiversum is waarlijk onze speeltuin. Niets is gratis, niets is kwijt. Maar elk bezoek heeft zijn prijs, tot onze spijt."

Naarmate de tijd verstreek waande het verlangen naar het verlorene en deed je de gebeurtenissen uit je jeugd af als kinderspel. Maar nu, om onverklaarbare redenen, borrelt dat verlangen naar het verlorene weer op. Alsof een toverspreuk je heeft doen ontwaken uit een roes. Het verlies is pijnlijk tastbaar en als een dolk door het hart.

Welnu, het Witchlight Carnival is wedergekeerd en je realiseert je dat je in het avondschemer voor de kermiskassa bij de ingang staat. Binnen enkele momenten zal de kermis open gaan. Daar, vlakbij de kassa, ontmoet je een aantal andere personen die net zo bezorgd ogen als jij je voelt. Zonder te weten hoe en waarom, voel je gewoon dat ieder van hen ook iets verloren heeft. Misschien heeft het lot jullie samengebracht.

Warlock's Quest

[p.18] Setting the Stage

Een menselijke warlock genaamd Madryck Roslof heeft jullie ontboden op zijn verblijf: een reuzepompoenenboerderij. De rustieke hoeve daarvan deelt hij met meerdere knaagdieren en pixies. Zijn avonturiersdagen zijn al lang en breed achter de rug en hij ziet er nogal oud en fragiel uit. Desondanks oogt hij zeer verheugd om met jullie kennis te maken.

"Ik heb vele schatten bemachtigd en belangrijke vriendschappen gesloten gedurende mijn lange carrière als avonturier," vertelt Madryck. "Ik zou graag mijn bezittingen en mijn verschuldigde gunsten aan jullie willen overdragen. Als tegenprestatie, vraag ik jullie af te reizen naar Prismeer, een domein binnen de Feywild, om te ontdekken wat er met de archfey is gebeurd die over het domein heerst. Deze archfey heet Zybilna, en zij is mijn patroon en muse - de oorsprong van al mijn krachten.

"Het is mij nu al bijna een jaar onmogelijk gebleken contact te krijgen met Zybilna en ik vrees dat er iets verschrikkelijks gebeurd is. Mijn avonturiersdagen zijn reeds allemaal geteld, maar Zybilna heeft mij altijd bijgestaan en ik zou liever met een gerust hart mijn staf aan de wilgen hangen.

"Iedere acht jaren wordt onze wereld aangedaan door de illustere kermis: het Witchlight Carnival. Recentelijk heeft het onze wereld aangedaan op een plek ongeveer drie dagen gaans van hier. Ik vertel jullie dit nu omdat deze kermis misschien alweer vertrekt over een week of twee en het de enige doorweg voor jullie bevat naar Prismeer - een Fey-kruising zo je wilt.

"Ga op zoek naar Zybilna van Prismeer, help haar als jullie kunnen, en kom terug met bewijs dat ze levend en wel is. Bij jullie terugkomst zal alles van mijn zuurverdiende buit jullie toekomen."

[p.20] To the Carnival

Drie dagen geleden werd je benaderd door een vriendelijke faerie dragon in dienst

van Madryck Roslof. Deze faerie dragon voorzag de komst van avonturiers die een doorweg zochten naar de Feywild via de Witchlight Carnival. Hoewel je hebt gehoord dat de kermis een Fey-kruising herbergt, ben je er nooit zelf naar op zoek gegaan. De faerie dragon vermoedde dat je de avonturiers wel zouden willen helpen. Die ging zelfs zo ver, dat die impliceerde dat het lot van het hele Witchlight Carnival wel eens kon afhangen van het succes van hun inspanningen.

Nu het avondschemer zich aandient vormt zich een grote menigte buiten de kermis. Allemaal gewillige om kaartjes te kopen en binnen te komen om van de kermisattracties te kunnen genieten. Terwijl je de menigte aanschouwt, steken een paar bezoekers er bovenuit. Iets zegt je dat deze personen niet onderdeel zijn van het gebruikelijk gepeupel.